

KONAMI

NENE

NO

MOTO

Always in love... always

Find this love every day and night...

You can see the endless love every day...

ラブプラス ビジュアル&設定集
ネネのもと

ラブプラス
LOVE PLUS

OFFICIAL BOOKS



9784861552731

ISBN978-4-86155-273-1

C0076 ¥800E



1920076008009

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

定価：840円(本体800円) ㊞



私のヒミツ教えてあげる。
ふふ、なーんてね♡

ラブプラス

L O V E P L U S

OFFICIAL BOOKS

電話でネネと
おしゃべりできる!?
メッセージサービス実施

※メッセージサービスは、
2010年10月1日より、専用ダイヤルにて受付いたします。



彼女の容姿、髪型、
ファッション、etc.
ネネの“もと”がわかる
「ビジュアル&設定集」

- + 初公開！ ゲーム本編のイラスト収録
- + イベントのラフイラストも盛りだくさん
- + モーブと3Dコンテや制作者コメントも必見



©2015 Banquet Digital Entertainment



KONAMI

NENE

NO

MOTO

Always in love, always
I've felt this love every spring and night...
You can see the endless love story...COVER (1)

ラブプラスビジュアル&設定集
ネネのもと

ラブプラス
LOVEPLUS

NENE
NO
MOTO

Design by Alex Haining

Use this font every day and night.

Available on the webfont Bundles. 2015-2016



ラブプラス

L O V E P L U S

ビジュアル&設定集 ネネのもと



N E N E N O M O T O

企画・監修 Akeri Uchida

プロデューサー「ラブプラス」では制作総指揮として、企画立案から世界観、キャラクターの設定などを担当。代表作は「ときめきメモリアル Girls Side」「ランブルローズ」「とんがりボウシと魔法の365日」など。

監修・演出 Ketsuke Kenyama

「ラブプラス」では友達パート、恋人パートのシナリオ全般を管理、監修する。また3つの性格分けなど、キャラクターの内面構築も主に手がける。「ラブプラス」がデビュー作。

グラフィック Mino Taro

イラスト担当「ラブプラス」ではキャラクターデザイン、イラストレーションのすべてを担当。代表作は「ときめきメモリアル」の「2」のキャラクターデザインなど。

ラブプラス

L O V E P L U S

ビジュアル&設定集 ネネのもと

Gallery

Artworks

Special Interview

西澤イタル

ラブプラス ビジュアル&設定集

特別企画

ネネと電話しよう？

ネネが、あなたからの連絡を今からかまっていますよ。

ネネの電話番号は、本のどこかにメモしてあります。

早く見つけて、彼女に電話をかけなくちゃー

そうすればあふれそうあなたへの想いが電話口で聞けるはず。

あなたの彼女とラブプラスをおしゃべりをしよう！

あんまり焦っちゃダメっ。
ふふ、あなたからの電話、
楽しみにしてるね。

サービス期間

2009年12月24日(木)
~2010年3月31日(水)



- ※ 初見中の場合は、説明が読み合っているおそれがあります。しばらく時間が経ってからおかけください。
- ※ サービスは無料ですが、電話の通話料は有料です。
- ※ 電話以外の方法などで通話で音声が届いた場合は、接続中の通話は有料です。
- ※ 通話からの通話は出来ません。
- ※ プログラムなど、一部の端末には対応していない場合があります。
- ※ 権利者の承認なく、転載している事を随所に警告的に表示し場合以外目的で複製することおよびネットワークを通じて送信する行為は、著作権法に抵触する可能性があります。
- ※ サービス内容については、本角なく変更、削除される場合があります。



+ G a l l e r y +

N e n e A p e g a s a k i





















Artworks



姉ヶ崎寧々

CV. 皆口裕子

主人公の上級生で、バイト先のファミレスでも先輩。
容姿・内面ともに大人びているせいか、
周りから過剰に頼られてしまうことも……





神山「当初、友達パーティはほとんどボリゴンのキャラクターで表現する予定だったんですけど、結局大量のイラストが入りました。イラストを全部集めないと気が済まないユウザーさんもちろっしやと思うんですが、本当に大変だと思うので少し申し訳ないです(笑)。夢イベントは、まあ一年ガッツリやり込めば全部見られるんですが、友達パーティの絵は季節によって見られる絵が違ったりイベントもありますし、まともにも集めるのは相当難しいんですよ」

三ノ「胸を下から見上げた構図のイラストは苦労しました。シナリオに「下から見上げる感じ」って書いてあったんですけど、そんな角度から見えたこともないし、誰かに頼むわけにもいかないし(笑)。結局、女の子の人形を見て、参考にしながら描きました」

内田「ネネの友達パーティのイラストは、多いのある表情が多いんですよ。話の中で印象深いシーンをイラストにしようとしたとき、彼女は年上だという意識が中心にあるから、どうしても悩ましい表情が多くなってしまいました」

Character Design

お使用になるキャラクター設定資料



身長 158cm
体重 45kg
年齢 16歳



このように
着用する



内田「この頃は髪型に難航して
いましたね。女性は年齢を経る
と、ちゃんと髪の手入れして
セットするようになっていくも
のですが、お姉さんとか女子大生
という、年上の女性のイメージに
縛られて、髪型のセット感を意識
しすぎています。それで髪型が縦
ロールやお団子や、がつちりセッ
トしてあって、固まっているかの
ような髪型ばかりになって……。
マンガゲーム的な記号っぽくな
りすぎていました」

ミノ「この右下のエプロンの設定
画はテーマ『わけありこで描きま
した(笑)』。このあたりになると、
すごく大人っぽいですね。年上の
女性のヒロインを模索する間は、
〇し、未亡人の女性、なんてキー
ワードも考えていました。最初は
主人公が高校生が社会人が、選べ
るようにするという案もありまし
たからね」

神山「この頃は、だいぶ突拍子もな
い髪型も多いですね。当時は真面
目に、デフォルトの髪型を縦ロー
ルや、たつぷりアレنجした髪型
にしようとしていましたから。恋
人同士になって変わっていくとは
いえ、迷走気味ですね(笑)」

SD Characters

お笑いも含めたSDキャラクター



Profile/

学年・高校3年生

血液型・O型

誕生日・4月20日

星座・おひつし座

家族・父・母

好きな食べ物・のど飴

好きな映画・ホラー映画

好きな動物・タヌキ



神山「ネネのバイト先は、接客業の方がお客さんとの会話が多くてお姉さんっぽいかな。接客業ならファミレスだ。とすぐ決まりましたね」

内田「名前の由来は……『姉』ってまんま入ってますからね(笑)。ヒロイン3人のテーマとして、いろいろな部分で『大中小』っていうのがあるんです。ネネが大、マナ力が中、リンコが小。でもそのままだ中小の漢字を名前に入れるのは心ざけすぎだと思ってるので、リンコには小早川で小さい、マナ力は真ん中でまなか、姉ヶ崎には姉という字を入れました」

ミノタロー「以下ミノ、ヒロインの設定で、最初から決まっていたのは『年上・同級生・年下の3人』ということだけでした。ネネも、高校生なのか大学生なのかも決まっていなくて、最初は音大生という設定もありました。同じ学校の先輩に決まった段階で、初めてネネに高校の制服を着せたんですが、初期の設定を知っている我々としては大人の女性に制服を着せてしまった感じがして、ちやもやした気分になりました(笑)」





内田「ネネはスタイルが3人の中で一番ポリリウムがあります。プロポーションや身長などの具体的な数値は、ゲームを作るために便宜的に決めた設定はありますが、公式にはあまり言わなくていいと思っています。すごくパワフルな遊び方になるゲームなので、数値でいくつっていうのはどうでもよくて、自分の彼女として、年齢や身長もちやうどいい人がマナ力、ちやうど小さいのがリンコ、ちやうど大きめがネネ。それでいいと思います」

ミノ「ネネのデザインや性格は、極端に大人っぽく感じられるようにしています。社会人と違って、高校生で年齢がひとつ過うっていうのは、ものすごく大きいと思ったからです」

神山「リキシース(ファミレス)の制服をいわゆるアン○○ラみたいな、わかりやすくかわいい衣装にしなかったのは、ユーザーさんの記憶の中にある普通の「ファミレスのお姉さん」と、イメージがからなくなってしまうと思ったからです。そうでないと親近感が持たにくいですし、自分の記憶と重ねにくいのが」



Hair Style

美容用金髪キャラクターの髪型提案





ミノ「バックをしたり鏡の前にいるSDキャラは、デートの前日に表示させる予定だったものですね。ネネは全体的に、女の子っぽさというか、おしゅれ心を意識してデザインしています」

内田「タヌキは「化かす」ってイメージもありますが……。例えばキツネだと、うまくやり込められて負けそうな気がするけど、タヌキだと最終的に自分が勝てそうな感じがいいですね。タヌキって群れで行動するんですけど、割と雑で、群れにアライグマとかが混ざっていても気にしなかったりする。そんな意味での雑さや適当さ、包容力のあるところが、ネネのイメージにも合いました」

神山「動物キャラはますリンコがネコに決まって、次にマナカがウサギ。最後にネネが決まったんですけど、当初ネネはパンダになる予定だったんですよ。でも内田さんが「ネネでオトせ」って、オチ担当ということでタヌキに（笑）。それにパンダは天然記念物ですから……かわいけど、少し近寄りたくないイメージが出てしまってもしれないと思いました」

























「あ、うーん、まだまだ描けたモンじゃないでしょっか」



内田「ヒロインを3人すると決めたとき、少ないんじゃないかって声もありました。確かに少なめかもしれませんが、人数が多いと、その分キャラクターづけのために、見た目や性格の特徴、設定を分割して、強調しないといけない。『ラブライブ』では人数を少なくする代わりに、一人一人を濃厚にしようと考えました」

神山「ヒロインにはそれぞれ3通りの性格があります。性格の分け方は、鼎立った特徴で分けたというよりは、考え方のところで違いを出しました。ゲーム中のテキストだけではわかりにくいかもしれませんが、それぞれセリフに『さ』という考え方でこう言っている、という根拠がきちんと決まっています。もちろん、声優さんが見事に演じ分けてくださったことにも助けられました」

ミノ「左端の、白いワンピースのネネは僕の落書きですね。普段ネネが着ている服より助けてかわいらしい感じの服ですけど、主人公のためならムリもしちゃう、という気持ちで描いてみました」





内田「ネネは軽くお化粧をしているという設定です。僕らの高校時代は、学校にお化粧してくる女の子の方が少なかったですけど、今は眉毛整えたり化粧水つけたり、まったくしない子の方が少ないですからね。その辺の感覚はユウザーさんの年齢層によっても変わってくるので、誰が僕等も7年以上のお姉さん」と感じられるというキャラクターデザインは、ホントに難しいところですよ」

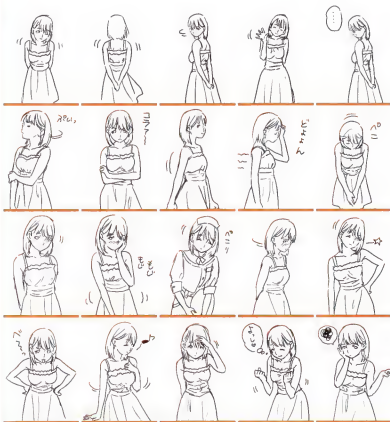
ミノ「ネネはいつも落ち着いているイメージがあるかもしれませんが、結構感情はわりとやすく表情に出しているんですよ。ネネの髪型では、僕は右ベージ一番左上のショートカットのものが好きですね。ポリゴンモデルの出来がいいんですよ。でもこの髪型だと、横に並んで歩いているときに、髪で顔が隠れて見えにくいんですよね……(笑)」

神山「ネネの髪型の中では、内田さんは右上のストレートロングが一番好きだそうですが、僕は右から2番目上から2番目の髪の毛を盛っているのが好きですね」

Early Design

キャラクターの初期デザインや
初期の概念資料





「ミ、ネネを描くにあたって気を付けているのは表情ですね。彼女は少女と大人の女性の、その中間あたりを行ったり来たりしています。かわいくもあり、年上の女性としてきれいでもある。そう感じていただければもうなかなかなっていいと思います。そんなネネさんを、どこかわいがってくださー」

恋愛関係になっていきます。でもネネに関しては、悩みや葛藤のほとんどは主人公との関係の中にあって、恋をしていくうちに解決していくですね。そもそも、ネネ本人に余裕もありますし、そのの邊を楽しんでいた方がいいなと思います。それから、これは僕の印象なんですけど、ネネは年上で余裕はあるけれど、主人公への依存度は強くて、恋にハマっちゃうキャラクターです。マナカにも若干ありますが、ネネが最もそういう部分が強いのだと思います。そういうところは隠していた方がいいんじゃないと思います」

皆口裕子

as
姉ヶ崎寧々

ネネを一番わがままに思っている、

お姉さんという気持ちでいます。

みなぐちゆうこ 6月26日生まれ。

東京都出身。青二プロ所属。主な出演作品は「YAWARA!」猪熊業役、ドラゴンボールZ」ビーデル パン役など。

マナを姉、お友愛、

皆口「包容力のある、しっかりした子です。でもしっかりしているだけではないで、かっこいい女のふらふらしい面もいっぱいあって、……だけどもうかにも頼られると、それに応えようと頑張ってしまう。そんな女の子ですね」

皆口「マナちゃんには、自分からすると、妹みたいな女の子です。まさに「女のふらふら」っていうか、正統派美少女ですね。リンコちゃんとはちょっとくせがあって、確に遊んだら楽しそうです。個性のなところか魅力ですよ」

皆口「すごくかわいいなと思いました。まさに私の好みの女の子です。設定イラストもすごくきれいですよね。それについて生々しい感じ、触ったらやわらかそう、体温がありそうな感じがして、魅力的だなと思いました」

「……男尊女……」
「……男……」
「……男……」

皆口「もちろんお世話ではあるんですけど、リッパ、はく……」

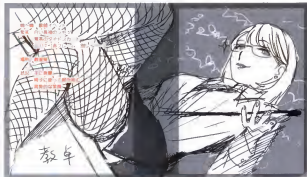


に、自然な会話を心がけました。生々しい感じという



「ラブブラス」をプレイするとき、映画の中の女の子が、一方的に話している、という風にはならないようにしようと思いましたが、声質も、特に作ったりしないでいいということだったので、普段しゃべっているような感じになるべく、消すようにしました」

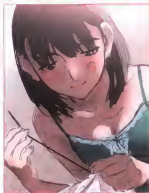
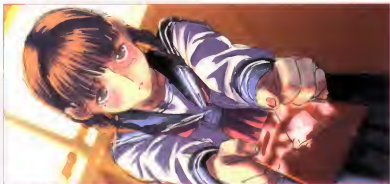
皆口「まず内田プロデューサーにお姉さんキャラのすべてを解説したいのだ」と言われたんです。具体的に「お姉さん」といって、甘えられるところもあるし、逆にお姉さんなのに頼りがいがないで、守ってあげたいところもある。そういうお姉さんとしての魅力を、すべて表すようにしたいとおっしゃってました。その時は「なるほどな」と思ってたんですが、いざ演じるとなると、かわいすぎてもいけないし、お姉さんすぎていけない、その加減が難しかったですね。収録中、私が「今の少し強すぎたかな」と思っても、スタッフさんが「最高です」と言われたり……男性スタッフの反応を見て、ノチをしっかりと押さえて



神山「上の女教師のイラストは、ほぼ変わっていませんね。持っているムチの種類も話し合いましたよ(笑)。衣装はもちろん細かい小物までこだわって、話し合って決めています。ただ体操服は、今考えると別にブルマでもよかったのかな……。じゃ、もし次回作があれば検討します(笑)」

ミノ「ネネが飛び箱をしている体操服のイラストなんかは、構図をくつと変えましたね。体操服といえは、ブルマにするかどうか、結構話し合いました(笑)。送ったんですが、今風にするとならハーフパンツのほうが自然かなと思って、ハーフパンツになりました」

内田「女の子の服は、あまり突拍子もないデザインや、編みたようなデザインにはしなくなかったんですよ。『コブラス』は、ドレスや衣装みたいなゲーム的なかわいさよりも、ユースーさんが『うーうー子、いたなあ』って共感を持てる、リアルさを重視しています。だから服の設定についても『この布は何? どう縫ってるの?』と、細かい部分まで突っ込ませてもらいました」





神山「この頃はまだありませんが、やっぱり泣きほくろがあると情が深い感じ、少し嫉妬深い感じが出ますね(笑)。嫉妬といえは、友達バートのジェラシーイベント「ラブプラス」はネガティブな要素はあまり入れていないのですが、ジェラシーイベントに関しては入れたかったですよ。告白を目指す上では回り道になっても、それでも見たいと思ってもらえるものを目指しました」

ミノ「バイオリンケースを持っているイラストが、音大生として考えていたネネのデザインですね。大学生であっても、制服的なものは着てほしかったので、それなら音大生が一番いいと思ってデザインしました」

内田「実は制作の一番初期の頃は、彼女と付き合った後に別れたり、また付き合えたりするというアイデアもあったんですよ。でも一回彼女からふられてしまうと、もう一度付き合えたとしても、ずっと心の中に「あのときふられた」と傷になって残ってしまう人はいると思うんですね……特に男性は(笑)。だから結局やめました」





いきながら収録するのが、なかなか大変でした。

——収録はゲームの画面はできていておくと、台本だけで演技されるんですよ。

皆曰「はい、アニメだったら目の前で絵が動くので、キヤクターをつかむのに絵が助けてくれるんですけど、文章だけだと、セリフの間やキヤラの心情なんかを、自分やスタッフみんなで考えながら作っていかないとけないんです。なので、どうしても役に入っていくまでにちょっと時間がかかりますね」

3種類の性格がありますが、高いは高いが、低い低い

皆曰「性格が変わっても、別の人になっちゃいけないのが難しかったですね。それぞれの性格で、ちゃんと前が通っているといますか……収録はひとつのセリフにつき3パターンずつ収録していくんですが、後でユザーさんがひとつの性格でプレイしたときに、ちゃんと一問一答が通って、違和感なく聞きたいだけのようにしないと、ということろを気を付けました」

キスやスキ

はかがで、アツ

皆曰「いやあーもう、最初は恥ずかしくて、うわあーって逃げ出したりになりました(笑)。でも、マナカ役の「早見沙織ちゃんも、リンコ役の「井上」麻里ちゃんも頑張ってるなら、私も頑張らなきゃ!」って思ってた、気持ち悪い立派ながら収録しました(笑)」

——周りが「悪わるる、絡れるお婆さん」が回ると、真なる……(笑)に悩んでいましたね。皆曰「ん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ

皆曰「うーん……」後輩やほかの女の子に頼られたら、それは頑張って、でもカレといるときは、そんな頑張らなくていいんじゃないかな、って思うんです」

皆曰「うーん、アツ、イヌをやるとしたら、何と馬いよまかっ



ラブプラス

L O V E P L U S

ビジュアル&設定集 ネネのもと

KONAMI OFFICIAL BOOKS

ラブプラス ビジュアル&設定集 ネネのもと

Planning & Editing

新井貴子 小山貞貴子 (Konami Digital Entertainment)

Writing

小市英樹 月明史輝 (ブレインナビ)

Design & Layout

深尾洋子

Cover Illustration

ミメミタロー

Tel Message & Interview

竹田結子

Casting Coordinate

北沢幸子 (古) / ソラタケミ

Special Thanks

森川潤子 (古) / ソラタケミ

Supervision

ラブプラス制作チーム

<発行表紙>

2010年01月14日 初版第1刷発行

発行人 田中富孝明

編集人 亀井英雄

発行所 株式会社コナミデジタルエンタテインメント

〒107-8324

東京都港区赤坂9-7-2

<書籍の内容に関するお問い合わせ>

お客様相談室 TEL 0570-086-573

平日 9:00-19:00

土日祝日 10:00-18:00

<販売・営業・配丁・落丁に関するお問い合わせ>

ブックセンター 03-5771-0383

月～金曜日 10:00-16:00 土日祝日休

※ゲームの攻略方法に関するご質問には、さいふ苦慮しております。

印刷所 国書印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります

乱丁・落丁本はブックセンターまでご連絡の上お送り下さい

小杜送料負担し、でお取り替えいたします

但し古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます

本書の一部または全部を無断で複写複製することは

著作権者および出版者の権利侵害になります

© 2009 Konami Digital Entertainment

Printed in Japan

ISBN978-4-86155-273-1 C0076

NM0273

URL www.konami.jp/book

